

Jeu et nouvelles perspectives de recherche en sciences sociales
New Perspectives on Games in Social Sciences
Juego y nuevas perspectivas en investigación en Ciencias Sociales

Sébastien Kapp

Number 59-60, Fall 2015, Winter 2016

Les nouveaux objets de la sociologie

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1036794ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1036794ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Athéna éditions

ISSN

0831-1048 (print)

1923-5771 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Kapp, S. (2015). Jeu et nouvelles perspectives de recherche en sciences sociales. *Cahiers de recherche sociologique*, (59-60), 211–228.
<https://doi.org/10.7202/1036794ar>

Article abstract

The sociology of games and play is underdeveloped. Its main works are getting old (J. Huizinga in the 1930s; R. Caillois in the 1950s), and recent approaches as games studies do not contribute to their renewal. In this paper, live action role-playing games (LARPs) are used as a case to update theoretical frames on three levels: social research on games and plays in general; sociological concepts as the social construction of reality and frame analysis (P. Berger et Th. Luckmann; G. Bateson & E. Goffman); cross disciplinary discussion with narratology, focusing on the articulation between game and fiction (J.-M. Schaeffer).

Jeu et nouvelles perspectives de recherche en sciences sociales

SÉBASTIEN KAPP

L'intérêt des sciences sociales pour le jeu n'a rien de récent. Dès le XIX^e siècle et jusqu'aux années 1930, les anthropologues américains lui ont consacré de nombreux travaux¹. En Europe, Marcel Mauss, Johan Huizinga ou Roger Caillois prendront leur suite jusque dans les années 1950. Mais à partir de cette époque, on constate la quasi-disparition des travaux sur les activités ludiques, à l'exception notable de l'œuvre impressionnante d'un auteur peu connu, puisque pas traduit en français, Brian Sutton-Smith. Disparu en 2015, Sutton-Smith laisse une liste de plus de 350 références (ouvrages, articles et textes divers) consacrées au jeu, dont l'ouvrage de synthèse *The Ambiguity of Play*².

En outre, à plusieurs occasions, on peut dire que le rendez-vous entre les sciences sociales et les pratiques ludiques a été manqué. D'une part, l'ouvrage de référence d'Huizinga, *Homo ludens*, publié en précipitation en 1938, ne verra pas son auteur survivre à la Seconde Guerre mondiale. L'ouvrage ne sera traduit en français qu'en 1951 et recevra un accueil assez mitigé (on pense notamment à la critique peu flatteuse de Febvre dans les

1. Voir Thierry Wendling, *Ethnologie des joueurs d'échec*, Paris, PUF, 2002, p. 29.

2. Paru en 1997 aux Presses universitaires de Harvard.

*Annales*³). Ensuite, le projet de Mauss, exprimé dès 1937⁴, de consacrer au jeu dans ses futures recherches une importance similaire à l'art ou à la religion, ne sera jamais mené à bien, encore une fois à cause du conflit mondial. Enfin, troisième cas, celui d'une querelle intellectuelle qui s'est étalée sur plusieurs dizaines d'années entre l'intellectuel Roger Caillois et Claude Lévi-Strauss au sujet du jeu. Le jeu ne fut en réalité pas le fond du problème, au profit de questions liées à l'évolutionnisme et au relativisme culturel⁵. Ainsi, en France, le jeu restera en dehors des préoccupations des structuralistes, malgré un article du linguiste et anthropologue Émile Benveniste⁶, qui en somme, retiendra du jeu sa capacité à dévoyer les rituels religieux et à les vider de leur sens. Cette analyse assez dépréciative des activités ludiques, mises en rapport avec les activités culturelles, sera reprise brièvement par Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*⁷.

Le jeu aurait donc pu constituer un morceau de choix, notamment sur la base de son universalité ou du rapport qu'il entretient avec le symbole, le rituel ou la croyance. L'histoire en a décidé autrement. Ces dernières années, les activités ludiques reviennent sur le devant de la scène, par l'entremise des jeux vidéo et d'un certain nombre de concepts comme les *serious games*, la *gamification* ou les *game studies*. Mais malheureusement, il apparaît que l'embellie récente des études sur le jeu présente plusieurs écueils. D'une part, elle se limite très largement au cas du jeu vidéo, sans stimuler l'étude des jeux plus traditionnels, ou sans considérer l'émergence de pratiques non virtuelles (on pense notamment au retour en force des jeux de société chez les jeunes adultes). Ensuite, les *game studies* proposent une approche essentiellement centrée sur l'objet, et ne proposent pas véritablement de cadre théorique original, ou même le renouvellement de cadres plus anciens.

Souvent cités mais peu critiqués ou même remis en perspective, Johan Huizinga ou Roger Caillois restent les références majeures de travaux qui, au demeurant, peinent à s'ancrer franchement dans des champs disciplinaires. On assiste plutôt à une tentative d'autonomiser la recherche sur le jeu, approche qui mélange les disciplines (surtout autour des sciences de l'information et de la communication, de la littérature et de la philosophie), tout en gardant à la marge les grands paradigmes des sciences sociales, qui ne

3. Lucien Febvre, « Un moment avec Huizinga », *Les Annales*, vol. 6, n° 4, 1951, p. 493-496.

4. Marcel Mauss, « Rapport des jeux et des rites. Plan de cours », *Socio-anthropologie* [En ligne], n° 13 (1937), 2003, mis en ligne le 15 novembre 2004.

5. Voir Thierry Wendling, « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs. Roger Caillois (1957-1974) », *Ethnologies*, n° 32-1, 2010.

6. Émile Benveniste, « Le jeu comme structure », *Deucalion: Cahiers de philosophie*, n° 2, 1947, p. 159-167.

7. Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.

trouvent pas à ce sujet l'occasion d'entrer en débat. Souvent même, les disciplines sont effacées au profit d'une ouverture, au demeurant louable, vers les acteurs de la société civile. Les *games studies* présentent ainsi une facilité remarquable à intégrer des non-chercheurs, qu'ils soient développeurs de jeu, enseignants de secondaire ou simples joueurs expérimentés, auteurs de blogues ou journalistes.

En résumé, les théories et les concepts autour du jeu commencent sérieusement à dater. L'approche évolutionniste d'un Caillois n'entre plus dans le cadre d'aucun débat, et l'approche culturaliste d'Huizinga, historien médiéviste d'avant-guerre, ne permet plus vraiment de saisir les développements récents de la pratique, d'autant que le projet de l'auteur vise plus à considérer la dimension ludique de la culture que le jeu lui-même.

Le jeu de rôles grandeur nature

Parmi ces nombreuses pratiques ludiques qui échappent largement à l'attention des sciences sociales se trouve le jeu de rôles grandeur nature (le GN⁸). Il s'agit d'une pratique récente, qui a émergé au milieu des années 1970 aux États-Unis pour se répandre rapidement aux quatre coins du globe. Ces grands jeux costumés, essentiellement pratiqués par de jeunes adultes, permettent d'incarner un personnage de pied en cap, et de vivre ses aventures au sein d'un monde fictionnel et interactif, inspiré la plupart du temps de la littérature médiévale-fantastique (*Le Seigneur des Anneaux*), du cinéma d'action ou d'autres formes de jeux de rôles, sur table (*Donjons et Dragons*) ou de figurines (*Warhammer*). En Europe, les parties de GN durent généralement le temps d'un week-end et regroupent une centaine de participants, mais certains événement de masse (appelés des *mass-LARP*) peuvent accueillir près de 8000 joueurs (tel le jeu allemand *Conquest of Mythodea*).

En règle générale, le jeu de rôles reste une pratique relativement peu cartographiée par les sciences sociales, et encore trop souvent confondue avec des spectacles comme les reconstitutions ou les foires historiques. Dès les années 1980, sa version « sur table » a attiré l'attention de quelques chercheurs, notamment un disciple d'Erving Goffman, Gary Allan Fine⁹ et en France, d'Olivier Caïra¹⁰. À ma connaissance, ma thèse de doctorat en sociologie¹¹ est la première du genre sur le sujet du jeu grandeur nature. On

8. On trouve également l'acronyme LARP, pour *live action role-playing game*.

9. Gary Alan Fine, *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago/Londres, University of Chicago Press, 1983.

10. Olivier Caïra, *Jeux de Rôle, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

11. Sébastien Kapp, *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse (sociologie), EHESS, 2013.

compte cependant de nombreux travaux d'étudiants de niveau master, et plusieurs enquêtes journalistiques basées sur des enquêtes de terrain¹².

À l'instar des travaux consacrés à d'autres formes de jeu de rôles, ou plus généralement, aux pratiques ludiques des adultes, en dehors de la sphère des études sur le développement infantile et les sciences de l'éducation, le jeu reste assez mal connu, malgré quelques revues spécialisées en anglais (*Games and Culture, Simulation and Gaming*) ou en français (*Sciences du jeu*), et plusieurs tentatives de synthèses en anthropologie¹³, en philosophie¹⁴ ou en sciences de l'éducation¹⁵ ou du comportement¹⁶, de même que quelques numéros thématiques de revues généralistes (*Revue du MAUSS, Tracés, ¿ Interrogations ?*) et des groupements de recherche éphémères¹⁷ ou plus durables¹⁸.

À plus d'un titre, les études sur le jeu n'ont pas permis d'atteindre une masse critique de chercheurs ou de travaux qui permette de lancer une réelle dynamique de recherche à long terme, comme c'est le cas sur d'autres sujets comme le travail, la croyance ou la famille. Or, on le sait bien, les « nouveaux objets » (aussi bien les pratiques émergentes que les objets plus anciens mais encore mal connus) ne véhiculent pas à eux seuls des nouvelles questions. On peut ainsi regretter que les *studies* ne favorisent pas davantage le dialogue interdisciplinaire et se contentent d'une approche par l'objet qui demeure partielle, puisqu'essentiellement centrée sur le jeu vidéo. Cette démarche place *de facto* ceux qui étudient d'autres pratiques ludiques non numériques dans la position d'*outsiders* au sein d'un champ déjà minoritaire, qui tire sa force de son objet et non de son approche (fut-elle disciplinaire, théorique, méthodologique). En conséquence, ce champ de recherche émergent ne contribue pas véritablement au débat scientifique plus général, comme le font les recherches sur les nouvelles formes de religiosité ou de citoyenneté.

Le jeu reste un « vieil objet » qui n'apporte pas d'éléments nouveaux, mais qui traîne derrière lui certains écueils, notamment celui de rechercher une définition englobante, valable pour décrire des réalités géographiques,

12. Ethan Gilsdorf, *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*, Guilford, Globe Pequot, 2009; Lizzie Stark, *Leaving Mundania. Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games*, Chicago, Chicago Review Press, 2012.

13. Roberte Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris, La Découverte, Bibliothèque du MAUSS, 2012.

14. Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti, 1989; Dufo Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997.

15. Gilles Brougère, *Jouer/apprendre*, Paris, Economica, 2005.

16. Patrick Bateson et Paul Martin, *Play, Playfulness, Creativity and Innovation*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013

17. GIS, « Jeu et sociétés » à l'université Paris 13.

18. En Belgique, le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels, <http://labjmv.hypotheses.org>.

historiques et culturelles extrêmement diverses. Plus intéressante à suivre est la piste qui consiste à étudier une pratique pour considérer la façon dont elle peut renouveler certaines approches thématiques (les études ludiques), disciplinaires (la sociologie en général), voire contribuer au dialogue entre les disciplines. C'est en suivant ces trois idées que je procéderai dans cette contribution. Le GN permet en effet d'entrevoir certains potentiels théoriques, d'abord dans les études pluridisciplinaires en sciences sociales sur le jeu, en second lieu dans une sociologie plus générale, en revisitant certaines sources classiques sous un nouveau jour (entre autres la phénoménologie), en troisième lieu parce qu'il permet de dresser des ponts avec d'autres disciplines comme la narratologie (notamment par le biais de l'étude des fictions).

Vers un renouvellement de l'approche sur le jeu

L'esthétique comme vecteur d'immersion ludique

Émile Durkheim évoque en premier lieu le jeu, notamment dans son origine commune avec le culte religieux¹⁹. Chez Marcel Mauss, qui reprendra en substance les idées de son oncle dans le *Manuel d'ethnographie*, le jeu se hisse au même rang que l'art dans l'ordre d'importance des activités humaines. Ce qui l'en distingue, c'est qu'il est « moins sérieux » que l'activité artistique, mais en somme, chez les deux auteurs, on remarque que le jeu est traité comme une sorte d'antithèse du travail :

Ainsi, la religion ne serait pas elle-même si elle ne faisait pas quelque place aux libres combinaisons de la pensée et de l'activité, au jeu, à l'art, à tout ce qui recrée l'esprit fatigué par ce qu'il y a de trop assujettissant dans le labeur quotidien²⁰.

Le GN entretient sans conteste un lien très étroit avec l'art et l'esthétique, spécifiquement dans la façon dont il sollicite l'accessoire, le costume, le maquillage ou le décor comme autant d'éléments utiles à s'immerger dans des univers fictionnels, non seulement comme support à l'imagination, mais également comme une fin en soi. Jouer au GN, c'est également apprécier de créer un personnage en l'habillant, en l'équipant, en lui faisant arborer les insignes de son groupe ou de son clan. Ainsi, pour passer trois jours de délassément dans la peau d'un personnage, il faut que celui-ci ressemble le plus possible à ce qu'il représente : orc à la peau verte, brutal et grégaire, ou elfe magicien aux mœurs raffinées.

Également, pour faire suite à Durkheim, dans de très nombreux jeux, la religion se trouve au centre des préoccupations des personnages. En particu-

19. *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, livre III, chapitre sur le culte positif, point concernant les rites, notamment p. 363.

20. *Ibid.*, p. 363.

lier, dans le *mass-LARP* Ragnarok, qui se tient en Belgique depuis 2011 et attire chaque année près de 1000 participants, le scénario principal consiste à organiser une grande cérémonie religieuse visant à réactiver un lien mystique et magique avec les dieux qui ont quitté la terre. On crée alors pour l'occasion des panthéons, des cérémonies, des officiants, des rituels, mais aussi des hérétiques, une police religieuse et tous les objets du culte d'une religion ordinaire. Agissant comme une forme de réenchantement du monde, le GN rationalise le rapport au religieux en le faisant basculer du côté du jeu et du faire-semblant.

On peut s'amuser, le temps d'un week-end, à incarner un fidèle de Saumure, dieu des océans et des maladies, ou encore rendre un culte à Grosbi, dieu ambivalent de la luxure et de la contrition. On pourra ainsi adhérer à des idéologies, défendre des causes, éprouver sa piété dans un cadre de simulation. C'est ici que la dimension esthétique intervient, pour aider au sentiment d'immersion, dans la mesure où, par comparaison avec le jeu de rôles sur table, on va aussi bien miser sur ses capacités d'imagination que sur ses capacités d'observation ou d'interprétation. Il ne suffit pas d'imaginer, il faut que la chose représentée, matérielle ou immatérielle, soit également crédible dans son aspect, dans sa taille, son poids, sa texture, tout en respectant les contraintes du jeu, notamment la sécurité (c'est le cas des armes, fabriquées en mousse et recouvertes de latex).

Si l'on compare le GN au jeu des gendarmes et des voleurs des enfants, le fait qu'on fabrique des costumes et des armes n'est pas qu'une question de moyens, c'est aussi une nécessité. On ne se contente pas d'une branche en guise d'épée, ou d'un seau comme un casque, car ceux-ci n'aident pas au sentiment d'immersion. Il existe tout une mécanique autour de la chose représentée, qui n'agit pas comme dans la plupart des jeux au niveau du symbole (par exemple le pion qui est le représentant du joueur sur le plateau). Dans le GN, on ira toujours vers plus de réalisme quand il s'agit des objets matériels. Certes, tout n'est pas représentable, comme la magie ou les blessures. Ainsi, on ne voit pas véritablement la magie agir, on n'en constate que les effets (comme le sort de pétrification). On la voit grâce à l'énergie qu'elle sollicite (généralement des cartes qu'on déchire pour signifier qu'on les utilise). Quant aux blessures, on ne s'asperge pas de sang en permanence, mais souvent on porte des bandages, on boite, on crie de douleur. Quant au matériel, les objets qui sont au centre de transactions commerciales sont généralement représentés par des cartes plastifiées, parfois associées à de petites bourses qui représentent l'encombrement supposé du bien (ainsi le joueur ne peut se promener avec 50 cartes « planche de bois » dans

sa sacoche, censées représenter 50 planches véritables). Pour les trésors, on préférera toujours faire découvrir des pièces d'or, même si elles sont en plastique, plutôt qu'une simple carte imprimée. Ainsi, l'esthétique du GN n'est pas simplement ornementale, elle est vecteur d'immersion, comme c'est le cas au cinéma ou dans le jeu vidéo.

L'apport du GN dans ce premier exemple est qu'il permet de plonger physiquement dans un monde fictionnel représenté le reste du temps sur le plan immatériel (jeu de rôle sur table), symbolique (jeu de plateau) ou virtuel (jeu vidéo). Ainsi, pour l'ethnographe, on peut voir le jeu évoluer au fur à mesure, en étant au plus près des événements, en alternant les situations d'observations au gré des personnages incarnés.

La culture ludique

Ce rapport à l'esthétique est également abordé par Johan Huizinga dans *Homo ludens*. Le jeu y est présenté comme la partie indissociable de la culture, au sens du procédé de civilisation qu'Huizinga, au demeurant biographe d'Erasmus, étudie principalement au Moyen-âge. Si l'homme est «*ludens*» (il joue), c'est parce que le jeu compte, pour reprendre l'idée d'*homo faber* chez Aristote, autant que sa capacité à créer et à fabriquer des outils. Ainsi, la ponctualité du jeu, remarquée par Huizinga, fait écho à sa capacité à s'instituer et à créer des formes culturelles récurrentes, notamment par des sociétés, des clubs ou des fédérations. C'est évidemment le cas pour la pratique du GN, qui s'organise en Europe sous la forme associative. Pour autant, il est difficile de parler d'une «*communauté GN*», dans le sens que les joueurs qui se rencontrent pour jouer, quelle que soit la taille de l'événement, ne se connaissent souvent pas. C'est d'ailleurs ce qui interroge dans l'observation de la pratique. Comment des gens qui ne se sont jamais rencontrés, qui ont une connaissance souvent partielle des règles (ils connaissent surtout la partie réservée à leur personnage) parviennent à jouer ensemble, de façon homogène pendant trois jours, dans des interactions complexes (comme les négociations d'un traité de paix).

La culture du GN existe surtout sur le plan matériel, dans les artefacts utilisés pour le jeu, les costumes, les armes, les accessoires divers, les décors. Ce sont notamment ces éléments matériels qui permettent au jeu de se reproduire (certains objets reviennent dans les différents épisodes d'un même jeu, d'autres passent de jeu en jeu). Autrement, le GN participe aussi de la création d'une culture immatérielle, dans les histoires écrites, les récits de vie des personnages, les descriptions du monde et, bien entendu, dans la dimension

performative des parties jouées, dont la trace ne subsiste que dans les souvenirs des participants.

Les règles et l'histoire

De l'ouvrage *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois²¹, on retient souvent les quatre catégories censées décrire l'essentiel des activités ludiques : *agôn* (la compétition), *aléa* (le hasard), *ilinx* (le vertige) et *mimicry* (l'imitation). Ce que l'on rappelle moins, c'est l'opposition structurelle présentée en début d'ouvrage, entre deux forces à l'œuvre dans toute activité ludique, *paidia* et *ludus*, qui représentent respectivement l'improvisation, la turbulence et le chahut d'un côté, et l'ordre, la règle et la domestication des instincts de l'autre. Caillois en conclut que les jeux ne participent pas du processus de génération culturelle décrit par Huizinga. Ils en rendent simplement compte, et à travers eux, on peut classer les sociétés sur un axe du primitif au moderne, que Caillois reformule poétiquement comme « sociétés à tohu-bohu » et « sociétés à comptabilité ». L'inclinaison évolutionniste est patente, et sera la source du conflit cité plus haut avec Lévi-Strauss. Pour Caillois, toutes les sociétés ne méritent pas d'être considérées à égal niveau. Ainsi, le jeu aurait parfois tendance à domestiquer les instincts naturels, de l'enfance vers l'âge adulte, tout comme de l'âge primitif à l'âge moderne. Turbulence et libre improvisation de la *paidia* ne sauraient côtoyer, au sein d'un même jeu, l'ordre et la règle imposés par le *ludus*. Selon Caillois, les jeux seraient ainsi « soit réglés, soit fictifs²² », et la fiction se substituerait aux règles lorsque celles-ci n'existent pas (comme dans le jeu de la poupée).

Le GN vient remettre en cause cette série d'assertions. D'une part, il est à la fois réglé *et* fictif, ou plutôt fictionnel, fictif signifiant en réalité *faux*. Les règles y sont complexes et abondantes (parfois plus de cent pages), et concernent aussi bien la sécurité des participants que les interactions des personnages pendant la partie, ainsi que la façon de simuler ces interactions (comment faire de la magie, que se passe-t-il quand on meurt). Mais les règles fournissent également des éléments de l'intrigue. Notamment, certaines capacités sont associées à des races fantastiques (les nains sont adeptes de la forge). Elles donnent en outre des recommandations sur l'apparence physique, sur les attitudes à adopter et parfois sur la moralité des personnages à incarner ou sur leurs centres d'intérêt. L'improvisation et la turbulence se mélangent donc à la règle et à la recommandation, voire se nourrissent réciproquement. Ainsi, la règle ne pèse pas comme une contrainte méca-

.....
21. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Galimard, Paris, 1967 (1958).

22. *Ibid.*, p. 41.

nique sur la liberté du joueur. Au contraire, elle lui fournit des éléments à interpréter. Si, sur un terrain agricole loué pour installer le jeu, un fossé d'évacuation des eaux est décrit comme une zone dangereuse et hors-jeu, cela n'empêchera pas certains personnages de faire semblant d'y pêcher ou de s'y noyer. À l'inverse, les aventures et les improvisations des joueurs les amènent fréquemment à réclamer la création de nouvelles règles auprès des organisateurs. Lorsqu'ils s'enrichissent, ils tentent de mettre au point des règles concernant la banque, les impôts ou la spéculation boursière.

L'expérience ludique réappropriée

Des réalités de jeu socialement construites

Au-delà des approches en sciences sociales limitées à la seule thématique du jeu, le GN permet également d'éclairer des pans plus larges de la discipline. Il permet par exemple de revenir sur des notions telles que la construction sociale de la réalité chez Berger et Luckmann²³. Pour les deux sociologues, la réalité ordinaire, celle du quotidien, se constitue également grâce à d'autres réalités dans lesquelles nous commutons temporairement²⁴. Elles nous permettent notamment d'étendre l'éventail de nos expériences.

La réalité ordinaire existe à travers le « ici et maintenant » c'est-à-dire spatialement et temporellement. Il s'agit d'une réalité partagée, *a priori*, par tout un chacun. Elle se caractérise par le fait qu'elle n'a pas besoin de preuves pour exister telle quelle (les auteurs la décrivent comme *paramountal* c'est-à-dire *souveraine*). Cependant, certains événements aussi quotidiens qu'inhabituels pointent vers d'autres réalités moins ordinaires. Celles-ci sont des réalités temporaires, comme celles du jeu et de la fiction, qui n'ont qu'un temps et qui s'incluent dans cette réalité souveraine vers laquelle nous finissons toujours par revenir, quel que soit leur degré d'intensité. Berger et Luckmann parlent « d'excursions dans des provinces de sens » et prennent pour exemple le théâtre, la représentation artistique en général, mais aussi la croyance religieuse. Ces excursions se distinguent de la réalité souveraine essentiellement parce qu'elles changent son sens, elles donnent un rôle différent aux acteurs, elles instaurent d'autres modes de fonctionnement et d'interaction. Aussi, lorsque nous rendons compte de ces commutations temporaires, souvent riches en émotion, nous traduisons nos expériences et nous tordons leurs sens pour en rendre compte dans les termes de la réalité souveraine, par

23. Peter Ludwig Berger et Thomas Luckmann, *The social construction of reality. A treatise in sociology of knowledge*, New York, Penguin Books, 1991 (1966).

24. *Ibid.*, p. 33 et suivantes.

exemple lorsqu'on raconte un rêve, une expérience religieuse ou qu'on s'exprime sur un plan théorique (à l'occasion d'une expérience scientifique).

L'apport du GN, c'est qu'il nous transpose de manière assez durable (plusieurs jours) dans une réalité alternative qui reconfigure fortement nos interactions ordinaires. Il s'agit de mondes où la magie est réelle et où les créatures à la peau verte, aux oreilles pointues, aux mœurs barbares existent. On peut y mourir, mais aussi y renaître. Tous les participants tiennent cela pour acquis. La différence majeure avec d'autres expériences similaires, c'est qu'on y est plongé dans une configuration qui ressemble beaucoup à celle de la réalité ordinaire. Ainsi, ce cadre d'interaction ne se substitue jamais totalement à la réalité souveraine. Les normes fondamentales du vivre-ensemble s'appliquent en toute circonstance, comme le respect des personnes ou la prohibition de la violence véritable. Le jeu ne fait qu'ajouter de nouvelles données et il acquiert une réalité plus ou moins tangible en fonction des moments. Certains tiennent de la franche rigolade, et sont parfois assez paillards, d'autres sont très sérieux, on y met en scène de grands rassemblements religieux où chacun doit adopter l'attitude du croyant plein de dévotion et de respect. Les moments de relâchements alternent avec les moments de crispation, mais la partie de GN crée sa propre réalité en tant que dispositif au sein duquel on peut interagir, un peu à la façon des exercices de crise et des simulations d'accident. Tout le monde sait que tout est pour de faux, mais on s'attèle du mieux qu'on peut à faire comme si tout était vrai car au final, ce qu'on recherche, c'est un sentiment de réalité.

Ainsi, le GN permet de montrer qu'il ne s'agit pas uniquement de situations en décalage, ce que Berger et Luckmann décrivent comme des « situations-problèmes » (comme l'exemple du conciliabule d'employés de bureau qui s'accordent sur un mouvement de grève), mais de réalités presque autonomes. Elles sont autonomes face à elles-mêmes : ce qui se passe dans le jeu (trahison, complots, alliances, dévotion) reste dans le jeu. Du moins, cela devrait se passer ainsi, car on n'est jamais à l'abri d'une querelle entre personnages qui débouche sur une véritable querelle entre joueurs. Mais surtout, les réalités intramondaines créées par le GN dictent leurs propres codes : la magie existe ou n'existe pas, les dieux sont réels et il ne s'agit pas tant d'y croire que de leur rendre un culte. Ces réalités temporaires s'intègrent donc dans la réalité souveraine, mais ne s'y inféodent par intégralement. Elles fonctionnent plutôt sur le régime de la fiction, c'est-à-dire qu'elles induisent leur propre mode de fonctionnement, et elles n'éprouvent pas forcément le besoin de faire la preuve de leur existence²⁵. Autrement dit, elles exis-

.....
25. Olivier Caïra, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2011.

tent selon les deux régimes décrits par Berger et Luckmann, c'est-à-dire sans devoir faire la preuve de leur existence (on les tient pour acquises), tout en se situant en décalage face à une réalité souveraine qui ne s'efface jamais vraiment.

En somme, les mondes du GN ne correspondent pas à ce que décrivait Caillois, à savoir des réalités soigneusement détachées de l'ordinaire. Ils se situent plutôt, comme l'écrit l'anthropologue Roberte Hamayon, à *l'articulation* avec la réalité ordinaire, dans des zones de frottement, et constituent des « cadres fictionnels autonomes²⁶ ». L'articulation avec la réalité devrait ainsi être considérée plus que la fracture, à l'instar de ce que proposait Victor Turner²⁷ au sujet des rituels « à cheval » entre plusieurs régimes de réalité. C'est parce qu'ils se situent dans la zone de recouvrement entre plusieurs réalités, et parce qu'ils sont performatifs, que les rituels seraient à même de transformer les individus. Le mariage transforme deux célibataires en couple d'époux, et le GN transforme, certes de manière moins durable, des individus ordinaires en personnages fantastiques. Mais de ces excursions temporaires, ils n'en rapportent pas moins des expériences, des émotions et des souvenirs.

Les cadres de l'interaction ludique

La notion de cadre d'interaction, et par la suite, toute sa théorie de la communication, s'est présentée à Gregory Bateson²⁸ lors de ses observations des jeux des jeunes singes du zoo de New York. Ceux-ci se mordillent et se battent, comme le font beaucoup de jeunes animaux (sans parler des jeunes humains), mais le mordillage (*nip*) n'est pas similaire à la morsure (*bite*). De ce constat simple, Bateson tire l'idée suivante : chaque geste véhicule un sens potentiellement différent de ce qu'il suggère (distinction entre *connotation* et *dénotation*, autrement dit la chose représentée et son interprétation). Dans un autre exemple, tiré de ses observations du jeu de cartes de la *canasta*, Bateson développe l'idée selon laquelle certaines interactions se trouvent parfois bloquées du fait du mécanisme qu'elles impliquent, en l'occurrence, une règle de jeu. Lorsqu'un tel problème survient, les joueurs adoptent un dialogue métacommunicationnel. Autrement dit, plutôt que d'interagir en jouant, ils discutent, sur le mode de la parenthèse, de leur interaction et celle-ci s'en trouve débloquée.

.....
26. *Ibid.*, p. 324.

27. Victor Turner, *The ritual process: Structure and anti-structure*, Chicago, Aldine, 1969.

28. Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1, Paris, Le Seuil, chap. « Une théorie du jeu et du fantasme », 1977, p. 209 à 224.

Ces deux mécanismes (connotation *versus* dénotation et registre métacommunicationnel) sont en permanence à l'œuvre dans la pratique du GN. Les règles sont nombreuses et complexes, et la simulation implique des gestes ou des paroles qui ne sont pas toujours compris (croiser les bras au-dessus de la tête peut signifier que le personnage est invisible). Souvent, l'interaction se bloque, et les joueurs se trouvent comme deux acteurs ayant oublié leur texte. Il faut donc passer sur un registre métacommunicationnel pour expliquer ce qu'on est en train de faire ou la façon dont l'autre devrait réagir, un peu à la façon dont deux comédiens commenteraient leur jeu réciproque, ou leur placement sur scène, pendant une répétition. Mais ici, l'action se joue en direct et il faut aller vite, afin de ne pas rompre trop franchement le sentiment d'immersion. Passer en méta fait partie intégrante du jeu, et il n'est pas rare de voir des organisateurs ou des arbitres donner des indications aux joueurs qui ne seraient pas visibles («vous remarquez que cet objet, sous sa couche de poussière, semble parfaitement neuf et intact».)

L'idée de cadre d'interaction sera reprise et popularisée par Erving Goffman, autour de la métaphore théâtrale²⁹. Un de ses étudiants, Gary Allan Fine, appliquera l'idée aux jeux de rôles sur table, montrant en quoi la *maestria* des joueurs revient à naviguer entre des niveaux de sens, notamment pour importer dans l'univers fictionnel des références du monde ordinaire, souvent sur le registre humoristique. Ainsi, lorsqu'ils basculent dans un tel cadre d'interaction, de manière consciente et volontaire, les GNistes montrent que les cadres ne dépendent pas entièrement de notre perception des situations où l'on se trouve. Ils sont également construits et *modalisés*³⁰ à la manière dont un dessinateur aligne les feuilles celluloides d'un *cartoon*, de façon à ce qu'elles donnent, par leur stratification, sa netteté à l'image. Non seulement dans le GN on est trompé consciemment, mais encore, par son immersion dans l'univers du jeu, le joueur participe à créer lui-même, mais aussi à aligner, ces différentes strates de sens auxquels correspondent les cadres goffmaniens.

Le cas du GN apporte donc sa contribution à l'idée de cadre, puisqu'ici on va modaliser autour d'une situation d'interaction, dans le sens que l'acte produit ne signifie pas la même chose que d'ordinaire, et que ce qui se passe dans ce cadre permet aussi de comprendre les relations habituelles, notamment parce qu'on change certaines spécificités de l'interaction. Ce que les GNistes interrogés disent clairement, c'est que le jeu leur procure des expériences utiles dans la vie quotidienne, même si les circonstances ne sont pas

29. Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Paris, éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1991 (1974).

30. Et non « fabriqués », pour revenir sur un contre-sens courant de ce mot anglais, *fabricated* qui signifie plutôt *falsifiés*.

toujours comparables. L'exemple le plus fréquent est celui des rôles professionnels, notamment lorsqu'il est question de relations hiérarchiques. Les interviewés décrivent leur relation avec leur « boss » comme étant une relation à rôle, qui existe parallèlement à une relation de collègues, impliquant une certaine proximité et une forme de respect davantage basé sur une vision commune de la mission plutôt qu'induite par la norme (le respect de la hiérarchie). Le respect de ce rôle assigné par les circonstances fait écho à celui qu'on assume en étant un personnage bon ou mauvais, à la différence qu'en GN, on le choisit. Lui aussi devra réagir en conséquence, sauver la face, mentir ou se compromettre, parfois à l'encontre des principes moraux des joueurs, ce qui ne manque pas, dans plusieurs cas relevés, de leur faire se poser certaines questions existentielles. Pour certains, c'est même l'effet recherché : se placer dans la tête d'un riche entrepreneur d'extrême droite, d'un vampire qui doit tuer pour se nourrir ou d'un malfaiteur sans scrupules.

Ainsi, on peut voir le GN comme un jeu qui enseigne aux participants ce qu'est un jeu au sens large (le jeu des relations sociales, hiérarchiques dans l'exemple précédent), mais qui développe également une certaine distance critique face au rôle social, et la façon d'en jouer. Les GNistes évoquent à ce sujet le cas des joueurs débutants, souvent incapables de faire la part des choses lorsqu'on leur fait un mauvais coup. La différence, raconte un joueur interviewé, c'est qu'en GN, on sait que tout est pour de faux, alors qu'au travail, on prétend que c'est pour de vrai.

Fiction, sociologie et narratologie

Comme beaucoup d'autres jeux, le GN sollicite la composante fictionnelle, dans le sens que les parties sont toujours organisées autour d'une intrigue à résoudre ou d'un univers à découvrir. Mais pour le GN, la fiction fait partie intégrante du jeu, contrairement à d'autres cas où elle se contente d'apporter de la profondeur à un dispositif ludique qui repose essentiellement sur des opérations logico-mathématiques, comme lancer des dés ou avancer sur un plateau. Pour reprendre une expression de Marie-Laure Ryan³¹, beaucoup de jeux se contentent d'être « historisés », à l'instar du jeu de l'oie, et le développement d'un récit ou d'un scénario ne représente pas une fin en soi. L'univers y est surtout ornemental.

En réalité, peu de spécialistes du jeu se sont intéressés à la place de la composante fictionnelle dans les activités ludiques. En règle générale, la fiction reste le terrain privilégié des philosophes, des littéraires et des narratologues. Or, la narratologie en particulier reste très influencée par le paradigme

31. Marie-Laure Ryan, « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités* n° 9, 2007, p. 15-34.

structuraliste. Il est vrai qu'introduire une analyse plus interactionniste ou plus compréhensive n'est pas chose facile, d'autant que les corpus considérés prennent essentiellement la forme de textes. Il n'est a priori pas évident de travailler en sciences sociales sur le texte fictionnel sans s'inscrire dans une sociologie de l'art, comme l'a fait Pierre Bourdieu avec le champ littéraire dans *Les règles de l'art*, ou dans celle des acteurs, des réseaux et des marchés artistiques comme l'a proposé Howard Becker dans *Les mondes de l'art* ou *Comment parler de la société*.

Rares sont les sociologues qui s'attaquent directement à la fiction, notamment en élargissant le spectre des cas à étudier. Olivier Caïra³² a considérablement enrichi ce champ en proposant de nouveaux supports fictionnels à l'analyse, notamment les docufictions, les canulars télé ou radiodiffusés. Sabine Chalvon-Demersay³³ a quant à elle proposé une étude de la réception des séries télévisées, notamment pour comprendre comment celles-ci changent notre perception du monde ordinaire (dans notre rapport à la médecine, à la police ou à la justice). Sur un plan plus théorique, Howard Becker³⁴ a analysé des œuvres littéraires et des pièces de théâtre (notamment de Georges Pérec, Jane Austen ou Italo Calvino) pour les rapprocher de la notion d'idéal-type chez Max Weber. Dans ces fictions, on peut lire les interprétations de formes de vivre-ensemble. Aussi, les relations d'alliance décrites par Jane Austen dans l'Angleterre victorienne ne sont pas plus réelles que les modes d'organisation de la bureaucratie de Weber. Ce sont plutôt des modèles théoriques qui prennent sens lorsqu'on les confronte avec la réalité empirique.

Le cas du GN permet de remettre à plat plusieurs de ces perspectives. D'une part, l'intrigue n'est pas une simple ornementation du système ludique. Elle est au centre du jeu, on incarne un personnage pour qu'il vive des aventures dans un monde qui se donne à découvrir comme une fiction littéraire, cinématographique ou vidéoludique. En second lieu, la composante fictionnelle prend de nombreuses formes : textes qui décrivent l'univers ou le passé du personnage, costumes, accessoires, objets et représentations diverses, visuelles, sonores ou imaginaires. En troisième lieu, si le GN implique indéniablement des phénomènes de création artistique (notamment grâce à une culture matérielle très développée), il ne constitue pas un art à proprement parler. D'une part, il ne produit pas d'œuvre, il agit plutôt sur le régime de la performance

.....
32. *Ibid.*

33. Sabine Chalvon-Demersay, « La part vivante des héros de séries », dans Pascale Haag et Cyril Lemieux, *Faire des sciences sociales*, Tome 1, « Critiquer » Paris, Éditions de l'EHESS, coll. « Cas de figure », 2012.

34. Howard S. Becker, *Comment parler de la société. Artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*, Paris, La Découverte, coll. « Guides Repères », 2009 (2007).

éphémère, mais sans convoquer de public. Mais surtout, il ne fonctionne pas comme les fictions canoniques que décrit Jean-Marie Schaeffer³⁵, dans le sens qu'il ne s'organise pas autour d'un *pôle créateur* (l'auteur ou l'artiste) et d'un *pôle récepteur* (le public), dont la relation univoque consiste pour l'un à créer un contenu que l'autre va réceptionner. Au contraire, dans le GN, il existe une multitude d'auteurs, qui comptent autant parmi les organisateurs que parmi les joueurs et on n'y trouve pas de public en position de spectateur. Chaque élément fictionnel introduit est en réalité réapproprié à la volée par les participants, dans un système d'aller-retour *in vivo*. Il est très rare qu'un scénario se déroule comme prévu, les joueurs ayant tendance à agir comme ils l'entendent. L'intrigue, ou l'histoire, est toujours proposée, et libre aux joueurs de s'en saisir ou de l'ignorer, et surtout de créer eux-mêmes les moyens de la résoudre, de l'infléchir ou de créer d'autres intrigues.

Le GN fonctionne donc comme une situation qui va permettre de créer des intrigues, plus ou moins improvisées, et non l'inverse (une intrigue donnée qui induit son propre mode de résolution). En somme, chaque partie crée un cadre initial dans lequel les joueurs auront toute latitude ou presque d'inventer les aventures de leurs personnages. Il est à noter que pour les y aider, les organisateurs écriront des scénarios qui prennent la forme de quêtes ou de missions. Mais ceux-ci sont principalement orientés dans le sens d'une découverte du monde en général, et surtout du développement des personnages. Un bon scénariste de GN doit donner l'impression au joueur que c'est lui qui écrit sa propre histoire.

Les jeux grandeur nature éclairent donc sous un jour original ce que décrivait J-M Schaeffer³⁶ au sujet des fictions qui fonctionneraient comme des *œuvres-matrices*. Ils permettent une réception interactive tout en proposant la création d'un univers, et le récepteur est à la fois joueur, spectateur, mais aussi auteur et créateur des événements et des intrigues où il prend place³⁷. Il peut ainsi parcourir tout en les créant des « univers qui se donnent à la fois à découvrir et à transformer », tout en étant « investis esthétiquement ». Ainsi, la porte qu'avait entrouverte Schaeffer à la fin des années 1990 au sujet des jeux vidéo et des dispositifs virtuels ouvre-t-elle en réalité sur des pratiques tout à fait concrètes, qui mélangent plusieurs dispositifs d'immersion, à la fois mimétiques, imaginatifs, visuels, auditifs et actantiels. C'est donc au sein de ces univers, qui n'en demeurent pas moins imaginaires, que

35. Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction?*, Paris, Le Seuil, coll. « Poétique », 1999.

36. *Ibid.*, p. 315.

37. *Ibid.*, p. 334.

peut opérer le sociologue, en observant, comme dans le monde ordinaire, les interactions des acteurs.

En effet, les univers des jeux grandeur nature ne sont pas simplement « reçus » comme sont reçues les fictions habituellement, laissant le champ libre à des interprétations, des critiques, voire des détournement, des parodies ou des reprises. Les univers de GN sont conçus à l'origine pour que les participants interagissent entre eux à l'intérieur du monde (comme dans le cas d'un jeu vidéo en ligne), mais aussi pour qu'ils interagissent *avec* ce monde, comme dans le cas d'un jeu de rôles sur table, à la différence qu'on n'y trouve pas de maître de jeu pour faire office de narrateur et développer l'histoire. Dans le cas du GN, les joueurs bénéficient d'une grande autonomie et ne rendent guère compte de leurs actions. Ce qu'ils créent en jouant n'a donc guère l'opportunité de se fixer sur un support comme le ferait une œuvre, ce qui rend pour l'enquêteur l'observation *in situ* indispensable.

Le GN donne donc à voir la fiction en train de se faire, et permet de pénétrer au plus près du processus de création fictionnelle, notamment en assistant aux sessions d'écriture des scénarios, aux ateliers pendant lesquels on crée les décors et les costumes, aux réunions entre responsables des règles, ainsi qu'en lisant les nombreux textes échangés par les différents protagonistes (notamment les récits de vie des personnages, les descriptions ethnographiques du monde, les récits fondateurs des groupes de personnages, les cosmogonies). Ce phénomène d'écriture collective n'est pourtant pas propre au GN. Il existe dans de nombreux cas, notamment dans l'industrie cinématographique. Mais dans le cas de ce jeu, l'étape de création collaborative ne s'arrête pas au moment où le produit final est livré. Il continue pendant la partie, puisque les événements qui s'y déroulent en direct seront réintégrés comme autant d'ouvertures ou de conclusions d'intrigues créées par avance ou improvisées. Les batailles pendant le jeu entrent dans son histoire, de même que la déchéance des groupes ou l'apparition de nouveaux personnages.

Le GN remet donc en cause la fracture habituelle entre création fictionnelle et réception des œuvres. Tout cela se mélange dans le processus créatif, et au final le jeu apparaît comme un continuum pendant lequel les participants se réapproprient les créations des uns et des autres. Le travail du sociologue ne se limite donc plus uniquement à étudier le processus de création de l'œuvre, qu'il implique ou non plusieurs auteurs, ni la façon dont l'œuvre est finalement réceptionnée pour agir au niveau des représentations. On peut désormais directement entrer dans la pratique au même niveau que les acteurs, qu'ils soient plutôt du côté des producteurs (organisateur, scénaristes) ou plutôt de celui des récepteurs (joueurs).

Ainsi, la nomenclature habituellement à l'œuvre pour décrire les fictions est éclairée sous un nouveau jour, car on se rend compte que contrairement aux cas habituels, la fiction du GN n'existe que dans l'interaction au sein d'un monde donné, entre les acteurs qu'elle implique, et pas du tout dans le phénomène de transmission unilatérale d'une œuvre. On peut alors reconsidérer une idée, présentée par Schaeffer. Si le récepteur plonge dans un monde fictionnel préexistant, le créateur n'est plus le seul à « inventer au fur et à mesure l'univers dans lequel il s'immerge³⁸ ».

Conclusion

Nous avons vu ici que le jeu de rôles grandeur nature, en tant que pratique récente (datant du milieu des années 1970) permet une contribution théorique et empirique à la sociologie à plusieurs niveaux. En premier lieu, il permet de reconsidérer des travaux, déjà anciens, qui font pourtant encore référence au sein des études ludiques. En second lieu, il éclaire sous un nouveau jour plusieurs concepts de sociologie générale, autour de la construction sociale de la réalité, de l'expérience quotidienne, mais aussi des cadres d'interaction. En troisième lieu, il permet d'élargir la voie déjà ouverte par plusieurs sociologues quant à l'étude des fictions, notamment en permettant d'importer des méthodes propres à la discipline (comme l'observation participante), et ce afin de pouvoir entrer en dialogue avec d'autres disciplines comme la narratologie.

L'apport le plus central du GN consiste à envisager la fiction non plus comme un support (une œuvre) ou comme la caractéristique d'un récit (opposée au réel), mais comme un processus, voire comme un mode d'interaction spécifique. On agit *en* fiction, comme deux personnages d'un film qui ne se soucieraient plus du script ou des consignes du réalisateur pour vivre leur vie. La fiction peut donc être considérée comme une expérience faisant partie intégrante de notre vie quotidienne, et dans le cas spécifique du GN, comme l'ingrédient qui permet à des gens qui ne se connaissent pas d'entrer dans une interaction rapidement et facilement, et de poursuivre ensemble une activité collective d'envergure (jusque 8000 personnes), pendant plusieurs jours, et qui demeure plus impliquante sur le plan des interactions qu'un festival de musique, qu'un match de football ou qu'un *meeting* politique.

Cette idée nous permet d'envisager plus largement la question de la collaboration au quotidien. L'exemple développé montre qu'il n'est pas tou-

.....
38. *Ibid.*, p. 196.

jours nécessaire de partager une connaissance fine d'un univers de référence pour agir collectivement, ou même une culture préalable, puisqu'on se situe davantage dans l'acte de création collectif que dans la reproduction d'un existant (ce qui distingue le GN de la reconstitution historique). Il existe en outre peu de contraintes mécaniques qui pèsent sur l'organisation de la pratique. Les joueurs font en somme ce que bon leur semble, et bien souvent, au grand dam des organisateurs, ils ratent certains événements planifiés (comme des cérémonies culturelles ou de grandes batailles). Enfin, le GN pose également la question du plaisir ressenti à participer à de grands rassemblements en étant acteur des événements qui se déroulent et pas simplement spectateur. On ne vient pas assister, on vient participer.

Le GN permet ainsi, sans exiger un investissement trop fort, de passer de l'autre côté du miroir, ou de l'autre côté de l'écran de cinéma. On ne se contente plus de regarder les aventures d'un héros sur un écran, on incarne ce héros.